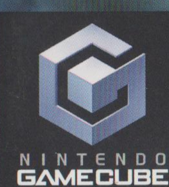
DOL-GRNP-NOE-M

LOST KINGDOMS™



ACTIVISION

SPIELANLEITUNG

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.





DIESER SPIELTITEL UNTERSTÜTZT GLEICHZEITIGES SPIELEN FÜR EIN BIS ZWEI SPIELER UNTER VERWENDUNG ZWEIER CONTROLLER.



DIESER SPIELTITEL ERFORDERT EINE MEMORY CARD (SPEICHERKARTE), UM SPIEL-STÄNDE-, EINSTELLUNGEN ODER - STATISTIKEN ABZUSPEICHERN.

LICENSED BY

Nintendo®

INHALT

ZURÜCKSETZEN DER STEUERELEMENTE DES CONTROLLERS IN DIE NEUTRALE POSITION

Sollten die L- oder R-Tasten gedrückt sein oder der Control Stick oder C-Stick sich nicht in der neutralen Position befinden, wenn du die Stromversorgung einschaltest, kann dies zu Fehlfunktionen während des Spiels führen.

Um die ursprüngliche, neutrale Position wieder herzustellen, musst du zunächst sämtliche Knöpfe, Tasten und Sticks loslassen. Vergewissere dich, dass sich der Control Stick und der C-Stick in der neutralen Mittelposition befinden. Halte danach gleichzeitig den X-Knopf und den Y-Knopf in Verbindung mit START/PAUSE für mindestens drei Sekunden gedrückt.



PROLOG

Das Verschwinden eines kleinen Wäldchens war das erste Anzeichen für die Ankunft des Bösen.

Eines Morgens fanden die Dorfbewohner beim Erwachen an der Stelle, an der das Wäldchen hätte sein müssen, nur eine Wand aus dichtem Nebel vor. Von den wenigen Tapferen, die in den tiefschwarzen Nebel eindrangen, hat man nie wieder etwas gehört ...

Am nächsten Tag hatten die wirbelnden Nebel auch den See verschluckt, und so dauerte es nicht allzu lange, bis eine undurchdringliche tiefschwarze Nebelwand das ganze Dorf umgab und es in immer währender Finsternis versank. Alles deutete darauf hin, dass sich der Nebel weiter ausbreiten würde ...

Laut eines uralten Abkommens war es den fünf Königreichen untersagt, jegliche Allianzen untereinander einzugehen, doch jetzt waren sie gezwungen, die Jahrhunderte andauernde Isolation aufzugeben. Die fünf Könige trafen sich zum ersten Mal zu einem Kriegsrat. Doch weder Könige noch Bauern konnten einen Plan vorweisen, wie man gegen den Nebel vorgehen könne. Furchtbare Gerüchte durchzogen das Land. Die Leute flüsterten sich Geschichten vom Wiedererwachen eines zeitlosen Übels zu ...

DIE CHARAKTERE



Katia

Die Thronerbin von Alanjeh, Katia, hält sich alleine im Schloss auf, als der schwarze Nebel aufzieht. Ausgerüstet mit nichts weiter als einem geheimnisvollen, leuchtenden Runenstein und einem zerfetzten Päckchen Karten macht sich Katia auf eine Reise, die über das Schicksal der Welt entscheiden wird.



König Feobane

Feobane ist der König von Alanjeh, der Vater unserer Heldin. Unter seiner weisen und schlauen Regentschaft erlangten das Königreich und seine Bewohner Wohlstand und Reichtum. In Begleitung seiner vertrauenswürdigsten Ritter zieht König Feobane los, um herauszufinden, was sich in Wahrheit hinter dem schwarzen Nebel verbirgt.



Gurd

Ein altes Weib, das eine absonderliche Apotheke an der Grenze von Alanjeh betreibt. Aufgrund ihrer seltsamen Erscheinung und barschen Art wird sie von den Nachbarn gemieden, doch das scheint ihr nichts auszumachen.

SPIELSTART

Lege die NINTENDO GAMECUBE-Disc in den NINTENDO GAMECUBE, schließe den Disc-Deckel und schalte den NINTENDO GAMECUBE ein, indem du den POWER-Schalter drückst. Wenn der Titelbildschirm erscheint, drücke START/PAUSE.



60 Hz-Modus

Dieser Spieltitel ermöglicht eine bessere und klarere Bilddarstellung auf Fernsehgeräten, die den 60 Hz-Modus unterstützen.

Wenn du zum Anschluss ein NINTENDO GAMECUBE RGB-Kabel verwendest und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und eine PAL60-Funktion verfügt, erfolgt eine sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern.

Um den 60 Hz-Modus zu aktivieren, halte während der Einblendung des NINTENDO GAMECUBE-Logos den B-Knopf gedrückt, bis der folgende Text erscheint:

„Soll die Darstellung in den 60 Hz-Modus umgeschaltet werden?" Wähle JA aus, um diesen Modus zu aktivieren.

New Game (Neues Spiel)

Hiermit startest du ein neues Spiel von Anfang an.

Load Game (Spiel laden)

Hiermit setzt du ein Spiel an der Stelle fort, an der du das letzte Mal aufgehört hattest. Eine NINTENDO GAMECUBE Memory Card mit einem Spielstand ist erforderlich.



Bitte schlage in der NINTENDO GAMECUBE-Anleitung nach, um Anweisungen zum Formatieren und Löschen von Memory Cards (Speicherkarten) zu erhalten.

Options (Optionen)

Nimm hier die Einstellungen zu Sound, der Vibrationsfunktion, der Belegung des NINTENDO GAMECUBE Controllers usw. vor.

Two Player (Zweispieler-Modus)

Spiele Kopf an Kopf gegen einen Freund. Ein zweiter Controller ist dazu erforderlich.

* Um ein laufendes Spiel zu speichern, ist eine Memory Card mit mindestens einer freien Datei und zwei Blöcken Speicherplatz erforderlich. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 28.

HINWEIS: Wenn du im NINTENDO GAMECUBE Memory Card-Bildschirm Spieldaten von einer Memory Card auf eine andere übertragen willst, muss diese an derselben Position eine freie Datei aufweisen, an der sich die Spieldaten auf der ursprünglichen Memory Card befinden, damit der Kopiervorgang erfolgreich ist. Um die Daten an eine andere Position zu kopieren, musst du das im Spiel selbst erledigen. Lade die Datei, die kopiert werden soll, wähle ***Save Game*** *(Spiel speichern) und wähle dann die zweite Memory Card als Speicherort.*

OPTIONS (OPTIONEN)

Wähle **Options** (Optionen) in den Spielmenüs, um die Spieleinstellungen vorzunehmen.

Sound

Hier kannst du die Soundausgabe auf Stereo, Mono oder Surround einstellen. Die Standardeinstellung hängt von der Einstellung im Optionsbildschirm des NINTENDO GAMECUBE ab.

Music Volume (Musiklautstärke)

Regelt die Lautstärke der Hintergrundmusik. Mit dem Control Stick links/rechts kannst du die Lautstärke bestimmen.

Effects Volume (Effektlautstärke)

Regelt die Lautstärke der Spezialeffekte. Mit dem Control Stick links/rechts kannst du die Lautstärke bestimmen.

Vibration

Hier kannst du die Vibrationsfunktion der Controller aus- und einschalten.

Controls (Steuerung)

Hier kannst du die Controllerbelegung für den Kampfmodus wählen (siehe auch 'Kampfmodus' auf Seite 12). Es stehen drei Controllerbelegungen zur Auswahl. Mit dem Control Stick links/rechts kannst du die Belegung ändern. Drücke den B-Knopf, um die vorgenommenen Einstellungen zu bestätigen.

**Dieses Spiel unterstützt die Soundausgabe in Surround-Sound. Um das Spiel mit Surround-Sound zu spielen, verbinde den analogen A/V-Ausgang des NINTENDO GAMECUBE mit dem Audio-Eingang deines Pro Logic™ oder Pro Logic™ II-Verstärkers. Stelle sicher, dass der Modus Pro Logic™ oder Pro Logic™ II am Verstärker aktiviert ist. Stelle danach im Optionsmenü bei den Soundoptionen Surround ein.*

GRUNDLAGEN DES SPIELS

Namen eingeben



Wenn du ein neues Spiel startest, musst du zuerst einen Namen eingeben, den dein Charakter tragen soll. Mit dem Control Stick kannst du Buchstaben und Zahlen markieren, mit dem A-Knopf bestätigst du deine Wahl. Um einen Buchstaben zu löschen, verwende den B-Knopf oder wähle **Delete** (Löschen). Wenn du fertig bist, wähle **Done** (Fertig).

Ziel des Spiels

Du bist Prinzessin Katia, Entdeckerin und Herrin über die Wächtergeschöpfe. Deine Aufgabe ist es, das Geheimnis des schwarzen Nebels und der finsteren Macht, die sich dahinter verbirgt, zu lüften.

Handlungsverlauf

Die Handlung entwickelt sich, während du spielst. Wenn du einen Auftrag erledigt hast, wird ein neuer zugänglich. Bei jedem Auftrag müssen verschiedene Bedingungen erfüllt werden, bevor du zum nächsten Kapitel der Geschichte voranschreiten kannst.



DIE SPIELSTEUERUNG

Controllerbelegung bei Set 1

L-Taste
Gedrückt halten und den A-, B-, X-, oder Y-Knopf drücken, um einen Capture Throw (Fangwurf) auszuführen. Siehe auch 'Capture Throw' auf Seite 19.

Control Stick / Digitales Steuerkreuz
Hiermit bewegest du den Charakter. Die Richtung hängt von der Ausrichtung auf dem Bildschirm ab.

START/PAUSE
Menü öffnen
Siehe auch den Abschnitt 'Weltkarten-Menü' auf Seite 24.

Z-Knopf
Dieser Knopf ist im Set 1 nicht belegt.

R-Taste
Gedrückt halten und den A-, B-, X-, oder Y-Knopf drücken, um eine Karte abzuwerfen. Siehe 'Kampfmodus' auf Seite 12.

Knöpfe A, B, X und Y
Im Kampfmodus: Mit **Use Card** (Karte einsetzen) aktivierst du die Karte, deren Position auf dem Bildschirm mit der Position des Knopfes übereinstimmt.
In den Menüs und Dialogen:
A-Knopf: Bestätigen/Ausführen
B-Knopf: Abbrechen

* Die Standardbelegung ist das Set 1.
* Zusätzlich stehen noch zwei weitere Sets zur Verfügung, siehe auch 'Steuerung' auf Seite 6.
* Während des Spiels kannst du zum Titelbildschirm zurückkehren, indem du START/PAUSE und die Knöpfe B und X gedrückt hältst. Das Spiel wird so zurückgesetzt.

C-Stick
Kamerawinkel und Zoom
(Zwei Zoomstufen im Kampfmodus, drei in den anderen Modi.)

DER SPIELBILDSCHIRM

Kampfmodus

Magiestein-Anzeige
Hier siehst du die Anzahl an Magic Stones (Magiesteinen), die du bei dir trägst. Im Verlauf des Spiels kannst du immer mehr Magiesteine tragen.

Anzahl Trefferpunkte HP
Aktuelle Trefferpunkte HP/Maximale Trefferpunkte Max HP

Trefferpunkt-Anzeige
Hier siehst du deinen aktuellen Gesundheitszustand.

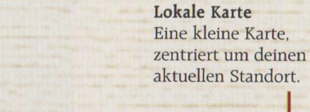


Feindliche Monster
Jeder Feind hat eine eigene Statusanzeige. Aktuelle Trefferpunkte HP/Maximale Trefferpunkte Max HP
Attribute

Kartenvorschau
Hier siehst du, welche Karte du als nächste auf die Hand bekommst. Sobald eine der Karten eingesetzt wurde, kommt die Karte aus der Vorschau automatisch in deine Hand.

Aktive Karten (Hand)
Hier siehst du die Karten, die du momentan einsetzen kannst. Die Position der Karten entspricht den Knöpfen und Tasten auf dem Controller. Die Karten haben die Farbe ihrer Attribute. Näheres zu Attributen findest du auf Seite 16.

Entdeckermodus



Lokale Karte
Eine kleine Karte, zentriert um deinen aktuellen Standort.



Change View (Ansicht wechseln)



Die Kameraeinstellungen können während des Spiels bei laufendem Auftrag jederzeit mit dem C-Stick geändert werden. Bewege den C-Stick nach oben/unten, um heran- und wegzuzoomen. Im Kampfmodus gibt es zwei Zoomstufen, im Entdecker- und Kartenmodus je drei Stufen. Wenn du den C-Stick nach links/rechts bewegst, drehst du die Kamera um 90°. Mit ein wenig Geschick bei der Kameraführung kannst du viele verborgene Schatzkisten und Feen finden.



KAMPFMODUS



Wenn du während deiner Entdeckerreise auf ein Monster stößt, wechselt das Spiel in den Kampfmodus. Vermeide es, getroffen zu werden und setze Karten gegen feindliche Monster ein, denn nur so können sie besiegt werden. Ein effizienter und wirksamer Einsatz der Karten ist sehr wichtig, da du nur eine begrenzte Anzahl tragen kannst.

Karten einsetzen

Use Card (Karte einsetzen): A/B/X/Y-Knopf

* Bei Verwendung von Controllerbelegung Set 1

Um eine Karte einzusetzen, drücke den Knopf, der der Position der Karte auf dem Bildschirm entspricht. Setze deine Karten mit Bedacht ein, manche wirken nach der Aktivierung nur, sofern man sich innerhalb eines bestimmten Mindestabstands zu einem Monster aufhält. Bei anderen muss man auf den Gegner zeigen, während man sie aktiviert, sonst verläuft der Angriff ins Leere.

Ablegen überflüssiger Karten

Dump Card: R-Taste + A/B/X/Y-Knopf

* Bei Verwendung von Controllerbelegung Set 1

Du kannst Karten ablegen, die du nicht brauchst, indem du die R-Taste gedrückt hältst und dann den Knopf drückst, der der Karte entspricht, die abgelegt werden soll. Abgelegte Karten wandern ins Kartenset, Deck genannt, zurück, wenn der Kampf beendet ist.

Verbrauchen einer Karte

Wurde eine Karte im Kampf eingesetzt, kann sie beim aktuellen Auftrag nicht mehr verwendet werden. Verbrauchte Karten stehen bei folgenden Aufträgen aber wieder zur Verfügung.

Magiesteine

Magiesteine erscheinen, wenn du einem Gegner Schaden zufügst oder ein Objekt der Umgebung zerstörst.

Magiestein-Arten

Es gibt drei verschiedene Arten von Magiesteinen. Jede Art füllt deine Magiestein-Anzeige zu einem bestimmten Grad wieder auf.

 Füllt die Magiestein-Anzeige um 1 auf.

 Füllt die Magiestein-Anzeige um 3 auf.

 Füllt die Magiestein-Anzeige um 5 auf.



Wenn du einen Magiestein aufsammelst, wird deine magische Energie wieder aufgefüllt und **Experience Points** (Erfahrungspunkte) werden allen Karten hinzugefügt, die sich zurzeit im Deck befinden. Ein kleiner Magiestein gibt 1 Erfahrungspunkt, ein mittlerer 3 Erfahrungspunkte, und ein großer Magiestein gibt 5 Punkte. Die Anzahl der gesammelten Magiesteine wird am Ende eines Kampfs eingeblendet.

Hinweis: Wenn dir die Magiesteine ausgehen, verlierst du jedes Mal, wenn du eine Karte einsetzt, Trefferpunkte. Wenn deine Trefferpunkte zur Neige gehen, ist dein Auftrag gescheitert, sammle also möglichst viele Magiesteine.

Erfahrungspunkte

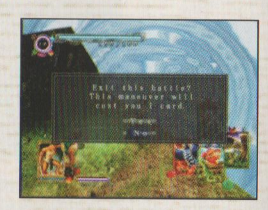
Die Erfahrungspunkte, die du im Kampf sammelst, werden zu den Gesamterfahrungspunkten der Karte addiert, die eingesetzt wurde, um sie zu verdienen. Mit den gesammelten Erfahrungspunkten kannst du alte Karten gegen mächtigere austauschen, oder Kopien erstellen.

Siehe Abschnitt 'Die Apotheke' auf den Seiten 29 und 30.



Erfahrungspunkte für ausgewählte Karten
Wenn du bei schwächeren Karten Erfahrungspunkte sammelst, kannst du sie in der Apotheke in mächtigere Karten verwandeln.

Kämpfen ausweichen



Um einen Kampf abzubrechen, bevor er zu Ende ist, laufe einige Sekunden lang nach vorne gegen den Rand des Schlachtfeldes. Ein Dialogfenster erscheint, in dem du gefragt wirst, ob du den Kampf verlassen willst. Als Strafe für deine Flucht wird eine zufällige Karte aus deinem Deck genommen.

Hinweis: Einige Kämpfe müssen bis zum Ende ausgefochten werden.

Kartenarten



Während der Kämpfe kann man an den Symbolen auf den Karten erkennen, um welche Art Karte es sich handelt. Die Karten werden in folgende drei Hauptarten unterteilt:

Wesen vom Typ Waffe (Weapon)



Wesen vom Typ Beschwörung (Summons)



Wesen vom Typ Unabhängig (Independent)



Während des Kampfs werden nur die oben genannten drei Symbolarten angezeigt, aber in den Decks und Inventarbildschirmen sind die Wesen in folgende fünf Kategorien unterteilt:

Weapon (Waffe) – Die Monster, die in solchen Karten eingeschlossen sind, starten eine einzelne Attacke mit ihrem individuellen Kampfstil. Diese Art Wesen verschwindet nach jedem Angriff.

Summons (Beschwörung) – Einige dieser Monster werden eins mit dem Spieler, während sie eine einzelne, aber mächtige Attacke starten. Andere wiederum bleiben nahe beim Spieler und greifen Gegner an, die sich nähern. Die übrigen Monster füllen die Trefferpunkte wieder auf, heilen besondere Schäden oder machen verbrauchte Karten wieder verfügbar.

Independent (Unabhängig)– Diese Wesen handeln unabhängig vom Spieler und greifen feindliche Monster an, bis ihnen die Energie ausgeht.

Spin (Wirbel)– Diese Art Wesen wirbelt ununterbrochen um den Spieler, bis die Energie zur Neige geht, und verursacht dabei Schäden bei allen Gegnern in Reichweite.

Trap (Falle)– Diese Wesen stellen an dem Ort, an dem sie herbeigerufen wurden, eine Falle auf. Gegner, die sich der Falle nähern, lösen diese aus.

Kartenattribute

Jede Karte hat ein Attribut wie "Holz" oder "Wasser". In der Übersicht rechts siehst du die Zusammenhänge bei den Attributen. Kämpfe werden dir leichter fallen, wenn du Karten wählst, deren Attribute einen Vorteil gegen den zu erwartenden Gegner bieten.



Feuer: Am stärksten gegen Holzwesen
Beispiele: Red Dragons, Hobgoblins



Wasser: Am stärksten gegen Feuerwesen
Beispiele: Fairies, Dragon Knights



Erde: Am stärksten gegen Wasserwesen
Beispiele: Skeletons, Sand Golems



Holz. Am stärksten gegen Erdwesen
Beispiele: Mandragoras, Banshees

Kartenbeispiele

Neben den hier beschriebenen Karten gibt es noch viele andere. Während deiner Entdeckerreise findest du mehr davon, halte also die Augen offen.



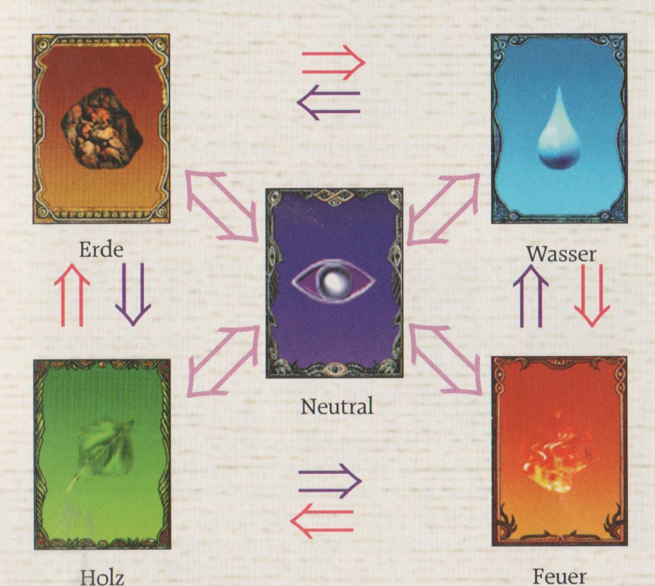
Hobgoblin (Kobold)
Attribut: Feuer
Typ: Independent (Unabhängig)



Fairy (Fee)
Attribut: Wasser
Typ: Summons (Beschwörung)

Attribut-Zusammenhänge

⇒ Stärker als ⇒ Schwächer als ⇔ Ausgeglichen





Lizardman (Echsenmann)
Attribut: Erde
Typ: Weapon (Waffe)



Mandragora (Mandrake)
Attribut: Holz
Typ: Trap (Falle)



Necromancer (Totenbeschwörer)
Attribut: Neutral
Typ: Summons (Beschwörung)

Besondere Schadensbedingungen

Einige Monster verursachen zusätzlich zum normalen Angriff besondere Schadensbedingungen. Diese Bedingungen wirken sich so lange auf den Spieler aus, bis dieser sich heilt oder die Wirkung von alleine abklingt. Die fünf besonderen Schadensbedingungen sind:



POIS: Dein Charakter wurde vergiftet und verliert in regelmäßigen Abständen Trefferpunkte.



PARA: Du wurdest teilweise paralysiert. Du kannst dich zwar noch bewegen, aber nicht mehr so schnell wie vorher.



CURS: Du wurdest mit einem Fluch belegt. Deine Offensiv- und Defensivkräfte sind vermindert, du kannst nur zwei der vier Karten auf deiner Hand einsetzen.



CHRM: Ein feindlicher Zauber hat dich verwirrt. Du kannst kaum zwischen Freund und Feind unterscheiden und dein Charakter ist schwieriger zu steuern.



STON: Du wurdest in Stein verwandelt und kannst dich nicht bewegen, bis der Zauber gebrochen ist.

Capture Throw (Fangwurf)



Du kannst feindliche Wesen "fangen", indem du sie mit einer deiner Karten schlägst. Wenn das Vorhaben gelingt, wird das feindliche Monster in eine Karte eingeschlossen. Jeder versuchte Fangwurf kostet einen Magiestein.

Fangwurf: L-Taste + A/B/X/Y-Knopf

* Bei Verwendung von Controllerbelegung Set 1



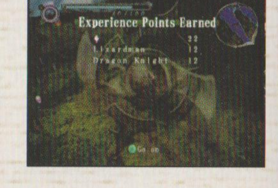
Um ein feindliches Monster erfolgreich zu fangen, musst du es mit einem Fangwurf zur Strecke bringen. Jeder versuchte Fangwurf verursacht nur minimalen Schaden. Du musst den Gegner zuerst mit normalen Attacken so weit schwächen, dass er fast keine Trefferpunkte mehr hat, und dann erst den Fangwurf starten. Du kannst deine Chancen steigern, indem du Karten spielst, die stärker als der Gegner sind, der gefangen werden soll, oder die ein Attribut haben, das dem des Gegners überlegen ist. Achtung: Einige Gegner, zum Beispiel die Endgegner jedes Levels, können nicht gefangen werden.



Du kannst bestimmen, wo im Schlachtfeld ein Kartenwesen beginnt, indem du den Control Stick bewegst, während du den Knopf für Use Card (Karte einsetzen) gedrückt hältst. Wenn du den Knopf dann loslässt, wird die Karte am gewählten Ort ausgespielt. Das funktioniert aber nicht für Monster vom Typ Waffe und Beschwörung. Wenn du nicht nahe genug an ein Monster herankommst, das gefangen werden soll, versuche es mit einem Langstrecken-Fangwurf.

Kampfergebnisse

Am Ende jedes Kampfs werden die Kampfergebnisse angezeigt.



■ Monsters Defeated (Besiegte Gegner)

Name und Anzahl der im Kampf besiegten feindlichen Monster.

■ Experience Points Earned (Gesammelte Erfahrungspunkte)

Hier wird die Anzahl der während des Kampfs gesammelten Magiesteine angezeigt.

■ Card Experience Points (Karten-Erfahrungspunkte)

Die Namen aller Karten, die während des Kampfs besondere Erfahrungspunkte erhalten haben, werden hier zusammen mit der Anzahl der Erfahrungspunkte angezeigt.



Auftragsbewertung

Am Ende jedes Auftrags wird deine Leistung bewertet. Aufgelistet werden die Anzahl der besiegten Monster, die Anzahl der eingesetzten Karten sowie die Menge an Schaden, die du während des gesamten Auftrags einstecken musstest. Deine Leistung wird in einem 5-Sterne-System bewertet (5 Sterne – Ausgezeichnet/1 Stern – Übung erforderlich).

Der Bonuskartenbildschirm

Am Ende jedes Auftrags darfst du dir eine oder mehrere Bonuskarten aussuchen. Die Anzahl der Bonuskarten hängt von der Bewertung deiner Leistung ab. Maximal kannst du dir drei Karten aussuchen.



Deckpunkte

In jedem Level gibt es mindestens einen Deckpunkt. Sie sehen aus wie leuchtende, blaue Steine auf einem Ständer. Du kannst den Deckpunkt aktivieren, indem du dich davor stellst und den A-Knopf drückst. Deckpunkte füllen deine Trefferpunkte wieder auf, und du kannst dein Kartendeck bearbeiten.

Wähle **Edit Deck** (Deck bearbeiten), um neue Karten, die du während des Auftrags gefunden hast, in dein Deck einzufügen. Wähle die Karten aus, die hinzugefügt werden sollen, und drücke den A-Knopf. Du kannst maximal 30 Karten im Deck halten. Siehe auch 'Deck bearbeiten' auf Seite 25.



Karten sammeln

In jedem Level gibt es eine Reihe von versteckten Karten zu finden. Du kannst diese Karten in deine Sammlung aufnehmen, indem du Objekte im Entdeckermodus untersuchst.



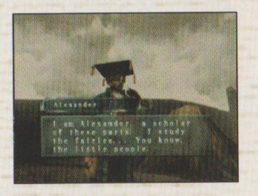
Das !-Symbol

Dieses Symbol erscheint im Entdeckermodus von Zeit zu Zeit über dem Kopf deines Charakters. Es zeigt an, dass sich etwas in der Nähe befindet, das untersucht werden kann. Drücke den A-Knopf, um mit dem Objekt oder der Person zu interagieren.



Interaktion mit Personen

Während du die Welt von Lost Kingdoms durchforstest, triffst du auf eine Vielzahl von Personen. Andere Charaktere haben oft wichtige Hinweise auf Lager. Um einen Charakter anzusprechen, gehe zu ihm und drücke den A-Knopf.



Besondere Gegenstände



Gelegentlich findest du in Schatzkisten oder anderswo besondere Gegenstände. Sie sind nur für den aktuellen Auftrag von Nutzen.

Wenn du den Auftrag abbrichst oder stirbst, verlierst du die besonderen Gegenstände, die du bei dir trägst.



Mit dem A-Knopf kannst du besondere Gegenstände aufnehmen und einsetzen.

* Alle Karten, die du während eines Auftrags aufsammelst, bevor du ihn abbrichst, wandern in dein permanentes Inventar. Du kannst sie kein zweites Mal aufsammeln, wenn du die Mission erneut spielst.

Erlangen von Runensteinen



Im Verlauf des Spiels findest du zusätzliche Runensteine. Man findet sie nur in bestimmten Leveln und muss eine Prüfung bestehen, um neue Runensteine zu erlangen.

Erfahrungsstufen

Jedes Mal, wenn du einen neuen Runenstein findest, steigt deine Erfahrung um eine Stufe. Mit jeder Stufe erhältst du mehr Trefferpunkte und kannst mehr Magiesteine tragen. Auch andere Werte, wie die offensive und defensive Kraft, werden erhöht.

Level wiederholen



Ein Auftrag wird automatisch abgebrochen, wenn deine Trefferpunkte auf Null sinken. Der Effekt ist derselbe, als ob dir die Karten ausgehen und du den Auftrag freiwillig abbrichst. Bevor du den Level erneut startest, solltest du vielleicht dein Deck bearbeiten und neue Karten hinzufügen, die du beim ersten Versuch, den Auftrag zu erfüllen, bereits gefunden hast.

WELTKARTEN-BILDSCHIRM

Lesen der Karte



Ortsymbole
An jedem Ort der Karte, den du aufsuchen kannst, befindet sich ein Symbol. Wenn du den Cursor auf ein Symbol bewegst, wird der Name des Orts eingeblendet. Orte, die grau dargestellt sind, sind nicht zugänglich.

Aktuelles Deck
Der Name des aktuell gewählten Decks.

Cursor
Du kannst den Cursor mit dem Control Stick bewegen. Halte den X-Knopf gedrückt, um ihn schneller zu bewegen.

** Bewege den C-Stick nach oben/unten, um in die Karte hinein-/herauszuzoomen.*

Aufträge und Orte

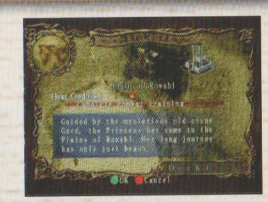


Wenn du den Cursor über ein Ortsymbol auf der Weltkarte bewegst, wird der Name des Ortes eingeblendet. Drücke den A-Knopf, während du den Namen sehen kannst, um eine Kurzbeschreibung des Auftrags angezeigt, den es an diesem Ort zu erledigen gibt, zu bekommen.
Wenn du den Auftrag bereits erfüllt hast, wird unter dem Namen des Ortes deine Bewertung für diesen Auftrag eingeblendet.

** Du kannst Orte, an denen der Auftrag bereits erfüllt wurde, nicht mehr betreten.*

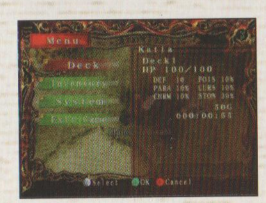
Siegbedingungen

Bei jedem Auftrag gibt es eine oder mehrere Siegbedingungen zu erfüllen. Hast du dies geschafft, ist der Auftrag erledigt.

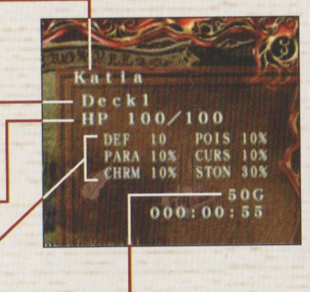


Weltkarten-Menü

Drücke im Weltkarten-Bildschirm START/PAUSE, um das Weltkarten-Menü aufzurufen. Hier kannst du dein Deck nach Belieben bearbeiten.



Statusanzeige



Spielername
Der Name, den du deinem Charakter gegeben hast.

Deckname
Der Name des aktuell gewählten Decks.

Trefferpunkte
Die Anzahl der aktuellen und maximalen Trefferpunkte.

DEF • POIS • PARA • CURS • CHRM • STON
Zeigt den Abwehrwert gegen jede Art von besonderem Schaden.

Geld
Die Anzahl der Goldstücke, die du besitzt. Mit ihnen kannst du in der Apotheke Karten kaufen. Siehe 'Die Apotheke' auf Seite 29.

Edit Deck (Deck bearbeiten)

Unter dieser Option kannst du beim aktuellen Deck Karten hinzufügen oder entfernen. Die Karten rechts sind die Karten in deinem Deck.

Liste der Karten in deinem Besitz

■ Aktuelles Deck

Um eine Karte zum Deck hinzuzufügen, markiere die entsprechende Karte links mit dem Control Stick und drücke den A-Knopf. Drücke den Y-Knopf, um nähere Informationen zur markierten Karte zu erhalten. Um eine Karte aus dem Deck zu entfernen, markiere die entsprechende Karte auf der rechten Seite und drücke den A-Knopf.

■ Kartenliste sortieren

Um die Auswahl der Karten zu vereinfachen, kannst du die Karten auf der linken Seite sortieren. Drücke dazu den X-Knopf und wähle, wie die Karten sortiert werden sollen.



Select Deck (Deck wählen)

Wenn du mehrere Decks erstellt hast, kannst du hiermit wählen, welches Deck du für den nächsten Auftrag einsetzen möchtest. Markiere das gewünschte Deck mit dem Control Stick und drücke den A-Knopf.



Rename Deck (Deck umbenennen)

Hier kannst du dem aktuellen Deck einen neuen Namen geben. Mit dem Control Stick wählst du die Buchstaben, mit dem A-Knopf fügst du sie zum Namen des Decks hinzu. Mit dem B-Knopf kannst du einzelne Buchstaben löschen. Wähle **Done** (Fertig), wenn du fertig bist.

Delete Deck (Deck löschen)



Wenn du alte Decks hast, die nicht länger benötigt werden, kannst du sie mit dieser Menüoption löschen. Wähle das entsprechende Deck mit dem Control Stick aus und drücke den A-Knopf. Es wird nur das Deck gelöscht, nicht die darin befindlichen Karten.

Achtung: Wenn ein Deck gelöscht wurde, kann es nicht mehr wieder hergestellt werden.

Copy Deck (Deck kopieren)



Hiermit kannst du ein bestehendes Deck duplizieren. Wähle das Deck mit dem Control Stick aus und drücke den A-Knopf. Diese Funktion ist nützlich, wenn du ein leicht verändertes Deck benötigst, aber auch das ursprüngliche Deck erhalten bleiben soll.

New Deck (Neues Deck)



Erstelle hiermit ein neues Deck. Du musst einen Namen für das Deck eingeben. Mit dem Control Stick wählst du die Buchstaben, mit dem A-Knopf fügst du sie zum Namen des Decks hinzu. Mit dem B-Knopf kannst du einzelne Buchstaben löschen. Wähle **Done** (Fertig), wenn du fertig bist.

Hinweis: Neu erstellte Decks sind leer.

■ Inventory (Inventar)



Hier siehst du, welche der insgesamt verfügbaren Karten du bereits gesammelt hast. Von Karten, die noch fehlen, siehst du nur die Rückseite. Neu erworbene Karten sind mit “NEW” gekennzeichnet.

Details zu Karten

Um genauere Informationen zu den Karten zu sehen, markiere sie und drücke den Y-Knopf. Die Eigenschaften der Karte werden eingeblendet. Mit dem Control Stick kannst du durch die vier Informationsbildschirme blättern.

Zu jedem Wesen gibt es zwei Datensätze: Einer für den Einsatz als Karte, und einen für den Fall, dass es als gegnerisches Monster auftritt.

■ Card Specs (Karteneigenschaften)

- **Rarity** (Seltenheit): Je mehr Sterne, desto schwieriger ist es, diese Karte zu bekommen.
- **Icons** (Symbole): Zeigen den Typ und die Attribute des Wesens auf der Karte.
- **Stone Req.** (Benötigte Steine): Die Anzahl der Magiesteine, die nötig sind, um die Karte einzusetzen.
- **Type** (Typ): Der Typ des Wesens, unterteilt in Bewegungsstile.
- **Used** (Verbrauch): Nur für Wesen des Typs Waffe. Gibt an, wie oft es eingesetzt werden kann, bevor es erschöpft ist.
- **Max** HP (Maximale Trefferpunkte): Die maximalen Trefferpunkte des Wesens.
- **Defense** (Verteidigung): Die Verteidigungsstärke des Wesens.
- **Attack name** (Angriffsname): Der Name der Attacke(n), die das Wesen startet.
- **Range** (Reichweite): D = Sehr kurz; C = Kurz; B = Mittel; A = Lang; S = Sehr lang
- **Offense** (Angriff): Die Angriffsstärke des Wesens.

■ Card Profile (Kartenprofil)

Eine Kurzbeschreibung des Wesens als Karte.

■ Monster Specs (Monstereigenschaften)

- **Attribute:** Die Attribute des Wesens.
- **Max HP** (Maximale Trefferpunkte): Die maximalen Trefferpunkte des Wesens.
- **Defense** (Verteidigung): Die Verteidigungsstärke des Wesens.
- **Attack name** (Angriffsname): Der Name der Attacke(n), die das Wesen startet.
- **Range** (Reichweite): D = Sehr kurz; C = Kurz; B = Mittel; A = Lang; S = Sehr lang
- **Offense** (Angriff): Die Angriffsstärke des Wesens.

■ Monster Profile (Monsterprofil)

Eine Kurzbeschreibung des Wesens als feindliches Monster.

SAVE (Speichern)

Die Speicherfunktion ist nur vom Weltkarten-Menü aus zu erreichen. Während eines Auftrags kann das Spiel nicht gespeichert werden.

Wenn du ein Spiel speichern willst, stelle zuerst sicher, dass sich eine Memory Card im NINTENDO GAMECUBE befindet. Wähle Memory Card Steckplatz A oder B, markiere die Datei, unter der gespeichert werden soll, und drücke den A-Knopf.

Wenn du das Spiel zum ersten Mal speicherst, wähle eine leere Datei auf der Memory Card. Auf einer Memory Card können maximal acht Spielstände von Lost Kingdom gespeichert werden.

LOAD (Laden)



Um ein zuvor gespeichertes Spiel zu laden, wähle **Load** (Laden). Wähle den Memory Card Steckplatz mit dem zu ladenden Spielstand aus, wenn du dazu aufgefordert wirst. Wähle aus der Liste den Spielstand, den du laden möchtest, und drücke den A-Knopf.

ACHTUNG: Stecke niemals eine Memory Card ein oder aus, während Daten geladen oder gespeichert werden. Dies könnte dazu führen, dass die Daten beschädigt werden.

Nähere Informationen zum Löschen von Dateien und zur Initialisierung von Memory Cards findest du in der beigelegten Bedienungsanleitung des NINTENDO GAMECUBE.

Options (Optionen)

Es stehen drei verschiedene Controllerbelegungen zur Auswahl. Als Standard ist das Set 1 aktiviert.

Exit Game (Spiel verlassen)

Hiermit gelangst du zurück zum Titelbildschirm. Nicht gespeicherte Daten gehen dabei verloren.



Zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel kommst du an die Apotheke. Hier kannst du Karten kaufen und verkaufen, Duplikate erstellen und Karten in andere Karten umwandeln. Wenn du Gold für den Kauf einer Karte benötigst, kannst du andere Karten verkaufen, die du im Kampf gewonnen oder in Schatzkisten gefunden hast.



Talk to Gurd (Mit Gurd sprechen)

Gurd, die Besitzerin des Ladens hat ausgezeichnete Ratschläge und Informationen auf Lager. Gurd weiß so ziemlich alles, was in Argwyll vor sich geht, es kann sich also lohnen zu hören, was sie zu sagen hat.

Buy Card (Karte kaufen)



Hiermit rufst du eine Liste der erhältlichen Karten samt Preisen auf. Welche Karten erhältlich sind, hängt davon ab, wie weit du bei deinem Abenteuer schon vorangekommen bist.



Sell Card (Karte verkaufen)

Hiermit rufst du eine Liste der Karten in deinem Besitz auf sowie den Preis, den Gurd für die jeweilige Karte zu zahlen bereit ist. Denke daran, dass du die Karten für Kämpfe benötigst, verkaufe also nicht zu viele davon.

Transform Card (Karte umwandeln)



Wenn man bei Karten genügend Erfahrungspunkte angesammelt hat, kann man sie in andere, mächtigere Karten umwandeln. Es wird eine Liste der Karten angezeigt, die umgewandelt werden können. Wähle aus dieser Liste die Karte, die umgewandelt werden soll.

Sobald du eine Karte ausgewählt hast, erscheint eine Liste der möglichen Umwandlungen. Wenn du von Karten in dieser Liste nur die Rückseite siehst, bedeutet das, dass für die Umwandlung in diese Karte noch nicht ausreichend Erfahrungspunkte gesammelt wurden.

** Wurde eine Karte bereits angezeigt, kannst du das Motiv darauf sehen, aber es ist grau unterlegt, wenn deine Karte nicht genug Erfahrungspunkte hat.*



Wähle den Kartentyp aus, in den die aktuelle Karte umgewandelt werden soll. Wenn du deine Wahl bestätigst, wird Gurd die Umwandlung ermöglichen.

Copy Card (Karte kopieren)



Wenn du eine Kopie einer bestehenden Karte erstellen möchtest, wähle **Copy Card** (Karte kopieren). Wähle dann im Karteninventar die Karte aus, die kopiert werden soll. Ebenso wie bei der Kartenumwandlung ist für das Kopieren einer Karte eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten erforderlich.

Exit Shop (Laden verlassen)

Hiermit verlässt du die Apotheke und kehrst zur Weltkarte zurück.



Du wirst auf zwei Arten von Feen stoßen – auf rote und auf blaue Feen.

Die roten Feen haben oft wichtige Informationen, die dir bei der Erfüllung deines Auftrags helfen. Blaue Feen sind schwieriger zu fangen, aber sie können verlorene Trefferpunkte wieder herstellen und verbrauchte Karten wieder ins Deck bringen. Aber hüte dich, denn mache Feen sind in Wirklichkeit getarnte feindliche Monster!

Über Feen

Feen sind magische Wesen aus Argwyll. Sie entstehen aus Splittern von menschlichen Herzen, die vergessen haben, was es heißt, zu lieben. Wenn sie frisch auf der Welt sind, sind sie noch ätherisch und verfliegen, wenn man sie berührt. Wenn sie älter werden, wandelt sich ihre Farbe von blau in rot und sie nehmen eine feste Form an.

Heilkräfte blauer Feen



Karte – Eine zufällig ausgewählte Karte wird von den verbrauchten Karten aus wieder ins Deck aufgenommen, wo sie erneut eingesetzt werden kann.



Magiestein – Die magische Energie wird auf den Maximalwert erhöht.



Herz – Heilt 10% deiner gesamten Trefferpunkte.

Alexander



Alexander ist ein junger Gelehrter, der sich dem Studium der Feen widmet. Er ist geradezu besessen von den rätselhaften Wesen und würde überall, selbst an die gefährlichsten Orte, reisen, um mit ihnen sprechen zu können. Er hat sein Haus in der Nähe von Blessoon in eine Zuflucht für Feen verwandelt.

Zu einem bestimmten Zeitpunkt der Geschichte wirst du das Feenhaus finden. In diesem Labor für Feenforschung kannst du mit den Feen handeln, die du im Verlauf deines Abenteuers gesammelt hast.



Talk to Alexander (Mit Alexander sprechen)

Lass dir von Alexander Informationen über Feen geben.

Trade Fairies (Feenhandel)

Wenn du Alexander rote Feen bringst, gibt er dir magische Karten dafür .

Achtung: Alexander sammelt nur ROTE Feen.

Leave Laboratory (Labor verlassen)

Hiermit verlässt du das Labor und kehrst zur Weltkarte zurück.

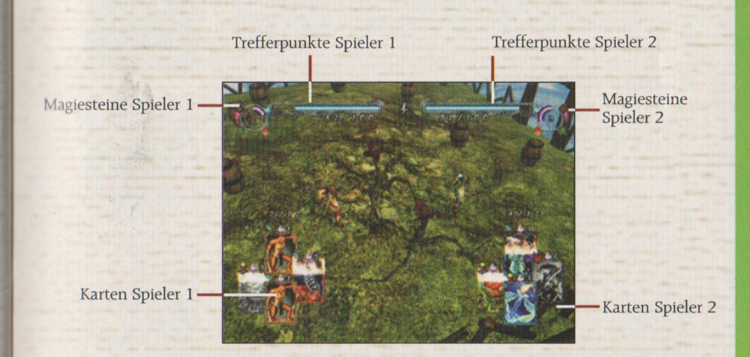
Hiermit kannst du Kopf-an-Kopf gegen einen Freund antreten und dabei die Spieldaten des Storymodus verwenden.

Achtung: Wenn du Spieldaten geladen hast, entferne die Memory Card nicht, bevor du den Zweispieler-Modus verlassen hast.

Regeln für den Zweispieler-Modus

- Kämpfe, wie auch im Storymodus, indem du Wesen aus deinen Karten beschwörst.
- Der Spieler, der zuerst keine Trefferpunkte mehr hat, ist der Verlierer.
- Läuft die Zeit ab, bevor ein Spieler KO geht, gewinnt der Spieler mit den meisten Trefferpunkten.
- Ist kein **Time Limit** (Zeitlimit) eingestellt und gehen beiden Spielern die Karten aus, muss das Spiel abgebrochen werden.
- Vor dem Kampf kannst du eine oder mehrere deiner Karten als Wetteinsatz bestimmen. Der Sieger erhält die Karten des Verlierers.

Hinweis: Wenn beide Spieler den gleichen Spielstand verwenden, kann nicht um Karten gewettet werden.



Titel

Abhängig vom Prozentsatz der Karten, die dein Charakter bereits im Einzelspielermodus gesammelt hat, und von der Erfolgsquote im Zweispieler-Modus, erhältst du einen Titel. Dieser Titel wird beim Speichern und Laden unter dem Namen des Charakters angezeigt. Zu Beginn hast du den Titel **Princess** (Prinzessin), aber du kannst andere Titel erringen, wenn du mehr Karten sammelst und deine Siegesquote im Zweispieler-Modus verbesserst.

P1/P2 Settings (Einstellungen Spieler 1/2)

Vor dem Kampf können die Spieler noch einige Einstellungen vornehmen.

■ Deckeinstellungen

Wie auch im Storymodus kannst du das Deck wählen, das du einsetzen möchtest, und es dann deinen Wünschen entsprechend bearbeiten.

■ Charakterfarbe

Es stehen die vier Farben rot, blau, grün und gelb zur Auswahl. Spieler 1 und 2 können beide die gleiche Farbe wählen.

■ Daten speichern

Du kannst den Charakterstatus beider Spieler speichern. Während des Kampfs wird automatisch gespeichert, also entferne bitte die Memory Card nicht aus dem NINTENDO GAMECUBE.

■ Daten laden

Wähle die Spieldaten deines Spielers.

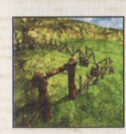
■ Bet (Wetten)

Wähle die Karte(n) aus, die du beim bevorstehenden Kampf als Wetteinsatz verwenden willst. Pro Kampf kann maximal um 3 Karten gewettet werden. Wähle die Karten mit dem A-Knopf.

Hinweis: Es kann nicht gewettet werden, wenn beide Spieler sich die gleichen Spieldaten teilen.

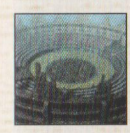
Choose Map (Karte wählen)

Hier kannst du den Schauplatz des Kampfs wählen. Mit dem Control Stick rechts/links kannst du den Schauplatz wählen, mit dem A-Knopf bestätigst du deine Wahl. Jeder Schauplatz hat seine Besonderheiten.



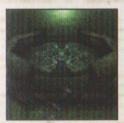
The Plains of Rowahl (Die Ebene von Rowahl)

Diese grasbewachsene Ebene, eine ehemals geschäftige Handelsstraße, wurde den Kobolden überlassen. Als Spielfeld bietet sie einen ungehinderten Ausblick.



The Coliseum (Das Kolosseum)

Zahllose Krieger vergossen einst ihr Blut im Sand dieser antiken Kampfarena. Hier gibt es nichts, hinter dem man sich verstecken kann.



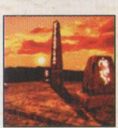
The Bridge of Sarvan (Die Brücke von Sarvan)

Eine uralte Brücke. Die engen Geländer schränken die Bewegungsfreiheit ein.



Mt. Jarndunn (Der Berg Jarndunn)

Das Herz eines glühenden Vulkans. Die Natur stellt hier eine zusätzliche Gefahr dar.



Rhos-Ami Burial Grounds (Die Grabstätten von Rhos-Ami)

Die Königsgräber von Alanjeh. Es gibt reichlich Hindernisse.

Rules (Regeln)

Hier kannst du Einstellungen zum Verlauf der Kämpfe vornehmen. Der Spieler, der das Regelmenü geöffnet hat, kann mit dem Control Stick die Einstellungen wählen und Änderungen vornehmen.



■ Time Limit (Zeitlimit)

Setze hier ein Zeitlimit für den Kampf. Zur Auswahl stehen 60, 180, 300 Sekunden oder kein Zeitlimit.

■ Loop Decks (Deck-Wiederholung)

Hier legst du fest, ob die Karten recycelt werden, wenn du das komplette Deck eingesetzt hast. Die Standardeinstellung ermöglicht keine Deck-Wiederholung.

■ Fair Play

Bei fairen Spielen sind bestimmte Karten nicht zugelassen. Wenn du diese Option aktivierst, erscheint eine Liste der Karten, die nicht eingesetzt werden können. Spielst du ein faires Spiel, werden alle nicht erlaubten Karten vor dem Beginn des Kampfs automatisch aus dem Deck genommen.

■ P1/P2 Level (Level Spieler 1/2)

Hier kannst du das Handicap für beide Spieler einstellen. Du legst damit fest, wie viele Trefferpunkte ein Spieler zu Beginn des Kampfs hat, um gleiche Chancen bei Spielern mit unterschiedlicher Erfahrung zu erreichen. Die Einstellungen reichen von Level 1 bis 5, wobei Level 5 der höchste Level ist.

TIPPS UND TRICKS

Mir gehen ständig die Karten aus.

Versuche, alle Karten aus den Schatzkisten zu ergattern. Perfektioniere deine Fangwurf-Technik und setze diese oft ein. Wenn du einen Deckpunkt findest, füge neue Karten hinzu, die du im Level bereits gefunden hast. So kannst du effektiv die maximale Anzahl an Karten erhöhen, die du für den aktuellen Auftrag einsetzen kannst.

Ich schaffe keinen Fangwurf.

Wenn deine Fangwürfe daneben gehen, halte den Fangwurf-Knopf gedrückt und ziele mit dem Control Stick. So kannst du steuern, wohin die Karte geht. Versuche diese Technik beim nächsten Fangwurf.

Ich kann scheinbar kein stärkeres Deck aufbauen.

Gehe zur Apotheke, um dort neue Karten zu kaufen oder alte Karten in mächtigere neue umzuwandeln. Erfahrungspunkte sind sehr wichtig für die Karten. Du kannst zusätzliche Erfahrungspunkte sammeln, indem du Aufträge mehrmals teilweise durchspielst, und dann abbrichst, ehe der Auftrag erfüllt ist.

Ich kann nicht alle Karten finden.

Manche Karten kannst du nur bei bestimmten Aufträgen finden, andere können nur in der Apotheke gekauft werden. Halte die Augen offen!

Ich komme einfach nicht weiter ...

Wenn die Attribute deiner Karten nicht gut auf den Gegner abgestimmt sind oder wenn der Kampfstil deiner Karten gegen bestimmte Monster nicht sonderlich effektiv ist, hast du es in den Kämpfen besonders schwer. Bearbeite dein Deck vom Weltkarten-Bildschirm aus und versuche es mit einer veränderten Mischung aus Attributen und Kampfstilen. Man weiß ja nie, vielleicht ist gerade die Karte, die du bisher nie beachtet hattest, die Lösung.

Tipp 1: Wenn du trickreich manövrierst, kann Katia mit einer einzigen Attacke mehrere Gegner gleichzeitig angreifen. Warte, bis die Gegner nahe zusammen sind, ehe du angreifst.

Tipp 2: Wenn du während der Kämpfe die Objekte der Umgebung zerstörst, kannst du neue Wege öffnen und sogar versteckte Karten finden.

Tipp 3: Untersuche so viele Gegenstände im Land wie möglich – viele bergen versteckte Schätze.

CREDITS

FROMSOFTWARE

Producer
Atsushi Taniguchi

CS DEVELOPMENT

Program Section

Main Programmer
Masaaki Sakamoto

Programmers
Yasuo Daigo
Yasushi Umehara
Nakaba Mizutani
Tatsuyuki Sato
Kiwamu Takahashi
Yoshitaka Suzuki
Hiroshi Takada

3D Section

Main 3D Modeling Designer
Norimasa Kawano

3D Modeling Designers
Futoshi Kajita
Ryo Yamagishi
Ikuko Matsui
Mitsuhiro Okamura
Nozomi Shiba

2D Section

Main 2D Graphic Designer
Makoto Sato

2D Graphic Designers
Sosuke Kido
Naomi Fujikawa
Atsushi Numata
Fusayuki Watariguchi
Yuki Ichinomiya
Nozomu Iwai

Planning Section

Planners
Naoki Matsuo
Naotake Aboshi
Takeyuki Kitazaki
Yuki Yamagishi
Toshifumi Nabeshima

PRODUCTION

Sound Section

Main Sound Creator
Kota Hoshino

Sound Creators
Yuji Kanda
Yukinori Takada
Tsukasa Saito
Yuki Ichiki

Design Section

Main Designer
Takashi Kojo

Designers
Eri Ogawa
Jyunko Harada
Shinsaku Matsuoka
Kazutaka Miura
Tomoko Fuwa

CG Section

CG Designers
Shinji Nagano
Manabu Himukai
Koji Nagata

Business Affairs

Tatsuya Kawate
Hiroyasu Sugiyama
Chieko Tsurunaga

Publicity

Toshio Shimada
Minako Goto
Noriko Ozaki
Yoshiko Kurusu
Hiroyuki Kani

Business Staff

Hiroyuki Goto
Yoshinori Komatsu
Suminobu Sato
Tomohiro Shimokawa

Supervisor

Naotoshi Zin

ACTIVISION

STUDIO X JAPAN

Senior Associate Producer
Tony Byus

Production Coordinator
Ryosuke Oda

Production Coordinator (LA)
Juan Valdez

Senior Producer
Jeff Matsushita

Japanese to English Translation

Micah Bly
Akikaza Media Services
http://www.akikaze.com

Quality Assurance

QA Project Lead
Frank So

QA Senior Project Lead
Adam Hartsfield

QA Manager, Console Testing
Joe Favazza

QA Manager, Night Shift
Jeremy Gage

Floor Lead
Dustin Thomas

Game Testers
Matthew Mitchell
Kerry Marshall
Todd Amann
Michael Wesby
Eric Zimmerman
Chris Defarkas

QA Special Thanks
Jim Summers
Jason Wong
Tim Vanlaw
Nadine Theuzillot
Sam Nouriani
Ed Clune
Ben DeGuzman
Kragen Lum
Indra Gunawan
Willie Bolton
Chad Siedhoff
Jennifer Vitiello
Nicholas Favazza

Customer Support

Customer Support Manager
Bob McPherson

CS Escalation and Information Lead
Rob Lim

CS Phone Lead
Gary Bolduc

CS Email Lead
Mike Hill

Activision Studios

Executive VP, Worldwide Studios
Larry Goldberg

Senior Director, Studio X Japan
Takehisa Abe

Director, Acquisitions
David Grijns

Sr. Director, Business and Legal Affairs
Michael Hand

Marketing and PR

Executive VP, Worldwide Publishing
Kathy Vrabeck

Vice President, Global Brand Management
Dusty Welch

Brand Manager
Brad Carraway

Vice President, Corporate Communications
Maryanne Lataif

Director, Corporate Communications
Michelle Nino

Creative Services

VP, Creative Services
Denise Walsh

Manager, Creative Services
Jill Barry

ACTIVISION UK

Senior VP European Publishing
Scott Dodkins

Head of Publishing Services
Nathalie Ranson

Marketing Manager UK/RoE
Carolyn London

Brand Manager
Nerys Lukes

Creative Services Manager
Jackie Sutton

Senior Localisation Project Manager
Tamsin Lucas

Localisation Project Managers
Simon Dawes, Mark Nutt

European Services Publishing Assistant
Trevor Burrows

European Operations Manager
Heather Clarke

Production Administrator
Victoria Fisher
Production Planner
Lynn Moss

Creative Artworker
Alex Wylde (CDC)

ACTIVISION GERMANY

Marketing Manager
Stefan Luludes

PR-Manager
Bernd Reinartz

Brand Manager
Stefan Seidel,
Thomas Schmitt

IT & Web Manager
Thorsten Hübschmann

Translation Services
Effective Media GmbH

ACTIVISION FRANCE

Marketing Director
Bernard Sizey

Marketing Group Manager
Guillaume Lairan

Brand Manager
Gautier Ormancey

PR Manager
Diane de Domecy

Sales Manager
Antoine Seux

Translation Services
Exequo

ACTIVISION AUSTRALIA

Brand Manager
Leigh Glover

KUNDENDIENST IN DEUTSCHLAND

Es stehen Ihnen werktags von 14.00 bis 18.00 Uhr und am Wochenende von 16.00 bis 18.00 Uhr (außer an gesetzlichen Feiertagen) folgende deutsche Hotline-Nummern zur Verfügung:

HINTLINE: 01 90/51 00 55
(Tipps & Tricks zum Spielablauf – 0,62 Euro pro Minute*)

TECHNISCHE HOTLINE: 0 18 05/22 51 55
(ausschließlich bei technischen Problemen – 0,12 Euro pro Minute*)

E-MAIL: support@activision.de

DEUTSCHE WEBSITE: www.activision.de

*Der Tarif hängt von Ihrem Netzbetreiber ab – hier Telekom AG.

PRODUKT-LIZENZVEREINBARUNG

WICHTIG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN

Die Verwendung dieses Programms unterliegt den im folgenden aufgeführten Bedingungen dieser Produkt-Lizenzvereinbarung. Der Begriff "Programm" steht für die Software, die mit dieser Vereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, jegliches gedrucktes Material, Online- und Elektronische Dokumentationen jeglicher Art sowie sämtliche Exemplare und Ableitungen dieser Software und Materialien. Mit dem Öffnen der Verpackung bzw. der Verwendung des Programms erkennen Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung mit Activision, Inc. ("Activision") an.

LIZENZ FÜR EINGESCHRÄNKTE VERWENDUNG

Activision gewährt Ihnen das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte Recht sowie die Lizenz, ein Exemplar dieses Programms ausschließlich für den privaten Gebrauch zu installieren und zu verwenden. Alle Rechte, die in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich gewährt werden, liegen bei Activision. Dieses Programm wird von Ihnen unter Lizenz verwendet und wurde nicht käuflich erworben. Mit dieser Lizenz werden weder Eigentums- oder Besitzansprüche an dem Programm übertragen noch jegliche Art von Rechten an dem Programm erworben.

EIGENTUMSANSPRUCH

Alle Arten von Besitz- und Eigentumsansprüchen sowie Ansprüche auf das geistige Eigentum an oder im Zusammenhang mit diesem Programm oder weiterer Exemplare (einschließlich, aber nicht beschränkt auf alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Namen von Charakteren, Handlungen, Dialoge, Schlagworte, Orte, Konzepte, künstlerische Darstellung, Animation, Klänge, Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Handlungsweisen, moralische Ansprüche, mitgelieferte Dokumentationen und "Applets", die zu diesem Produkt gehören) liegen bei Activision oder seinen Lizenzgebern. Dieses Programm ist durch die Urheberrechtsgesetze der Vereinigten Staaten von Amerika, internationale Urheberrechtsvereinbarungen und –übereinkünfte sowie andere Gesetze geschützt. Die Verletzung dieses Urheberrechts kann zivilrechtliche und unter Umständen auch strafrechtliche Folgen haben. Das Programm umfasst bestimmte lizenzierte Materialien, und Activisions Lizenzgeber können ihre Rechte im Falle einer Verletzung dieser Vereinbarung schützen.

ES IST UNTERSAGT

- dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft, ist jedoch nicht beschränkt auf die Verwendung in Cyber-Cafés, Computerspielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Activision kann eine gesonderte Lizenz für solche Einrichtungen vergeben, die es Ihnen gestattet, das Produkt kommerziell zu verwenden (s. Kontaktadresse am Ende dieser Vereinbarung). Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vermietet werden.
- Kopien inkl. Sicherungskopien dieses Programms bzw. von Teilen des Programms oder Begleitmaterials zu erstellen.
- das Programm oder Kopien davon zu verkaufen, vermieten, leasen, lizenzieren, vertreiben oder auf andere Weise weiterzuleiten oder öffentlich vorzuführen, ohne vorher die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Activision eingeholt zu haben.
- das Programm oder Teile des Programms zurückzuentwickeln, abzuleiten, zu verändern, dekompilieren, disassemblieren oder Quellcodes abzuleiten.
- jegliche Art der Eigentumskennzeichnung auf oder im Programm zu entfernen, deaktivieren oder umgehen.
- dieses Programm oder Kopien davon in Nichtübereinstimmung mit den entsprechenden Gesetzen und Abkommen zu exportieren oder reexportieren.



GEWÄHRLEISTUNG

Activision gewährleistet, dass während eines Zeitraums von 6 Monaten nach dem Kauf des Programms der Datenträger, auf dem das Programm gespeichert ist, frei von Material und Verarbeitungsmängeln ist. Alle konkludenten Gewährleistungen für das Programm sind auf den Zeitraum von 6 Monaten beschränkt, sofern eine Begrenzung der Dauer der konkludenten Gewährleistung zulässig ist.

Bei inhaltlichen Mängeln des Programms ist Activision, sofern der Käufer das Programm unter Beifügung der Rechnung zurückgibt, zur Ersatzlieferung verpflichtet. Im Falle, dass das Programm nicht mehr erhältlich sein sollte, ist Activision mit Einverständnis des Käufers berechtigt, diesem ein ähnliches Softwareprodukt zu liefern.

Im Falle des Fehlschlagens der Ersatzlieferung innerhalb angemessener Frist kann der Käufer nach seiner Wahl Herabsetzung des Kaufpreises (Minderung) oder Rückgängigmachung des Kaufvertrages (Wandelung) verlangen. Ein Anspruch auf Beseitigung des Mangels besteht nicht. Im übrigen gelten die §§459 ff., 480 BGB.

Der Käufer hat Activision einen offensichtlichen Mangel innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt des Programms schriftlich mitzuteilen. Bei Versäumnis dieser Frist sind Gewährleistungsansprüche gegenüber Activision wegen des betreffenden offensichtlichen Mangels ausgeschlossen.

Die Gewährleistung ist ferner ausgeschlossen, sofern die Fehlfunktion des Programms durch höhere Gewalt oder missbräuchliche oder fehlerhafte Anwendung verursacht wird.

AUSSCHLUSS WEITERER GARANTIEN

DAS PROGRAMM UND DIE DAZUGEHÖRIGEN HANDBÜCHER UND ANLEITUNGEN WERDEN WIE VORLIEGEND ÜBERGEBEN. ACTIVISION SCHLIESST AUSDRÜCKLICH JEDE GARANTIE BEZÜGLICH DES PROGRAMMS UND ALLER BEGLEITENDEN SCHRIFTLICHEN UNTERLAGEN, EINSCHLIESSLICH STILLSCHWEIGENDER GARANTIEN BEZÜGLICH HINREICHENDER ART UND GÜTE UND BEZÜGLICH DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, AUS.

KEINE HAFTUNG FÜR FOLGESCHÄDEN

ACTIVISION, SEINE ZULIEFERER UND/ODER LIZENZGEBER ÜBERNEHMEN KEINE HAFTUNG FÜR SCHÄDEN, DIE SICH IN IRGENDEINER ART AUS DER ANWENDUNG ODER DER UNGEEIGNETHEIT ZUR ANWENDUNG DER OBEN GENANNTEN ERZEUGNISSE ERGEBEN. DIES GILT INSBESONDERE FÜR SCHÄDEN AUS GESCHÄFTSVERLUSTEN, AUS GESCHÄFTSUNTERBRECHUNGEN, AUS VERLUSTEN VON UNTERNEHMENSINFORMATIONEN ODER IRGENDEINEM ANDEREN VERMÖGENSSCHADEN AUS DER BENUTZUNG DIESER PRODUKTE ODER DER TATSACHE, DASS DIE PRODUKTE NICHT BENUTZT WERDEN KONNTEN. DIES GILT NICHT, WENN DIESE SCHÄDEN AUF GROSSER FAHRLÄSSIGKEIT VON ACTIVISION ODER AUF EINER FAHRLÄSSIGEN VERLETZUNG DER VERTRAGLICHEN KARDINALPFLICHTEN DURCH ACTIVISION BERUHEN. IM LETZTEN FALL IST DIE HAFTUNG VON ACTIVISION JEDOCH AUF DEN TYPISCHEN VORHERSEHBAREN SCHADEN BEGRENZT.

RÜCKGABE DES PROGRAMMS

Im Falle der Rückgabe einer mängelbehafteten CD zum Zwecke der Ersatzlieferung innerhalb der Garantiefrist wird der Käufer gebeten, die CD gegen Vorlage des Kassenzettels oder der Zahlungsquittung direkt beim Händler umzutauschen. Dieser ist zu einer Ersatzlieferung verpflichtet.

Im Falle einer Rücksendung des mängelbehafteten Produktes nach Ablauf der 6-monatigen Gewährleistungsfrist, aber innerhalb eines Jahres nach Kauf, erfolgt eine Ersatzlieferung nur gegen Zahlung eines Betrages von 13 Euro per Verrechnungsscheck. In diesem Fall kann die Sendung direkt an die Activision Deutschland GmbH gerichtet werden:

Activision Deutschland GmbH
Service und Support
Brunnfeld 2-6
D-93133 Burglengenfeld

Bitte senden Sie an diese Adresse keine mängelbehafteten Produkte innerhalb der Garantiefrist, sondern tauschen Sie diese beim Händler um.

Der Versand per Einschreiben wird empfohlen. Bitte versenden Sie das Spiel nur in einer schützenden Verpackung. Beizufügen sind außerdem:

Eine Fotokopie der Rechnung, des Kassenzettels oder der Zahlungsquittung;

Name des Absenders und Adresse, an die die Ersatzlieferung gesandt werden soll (leserlich geschrieben);

Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der von dem Käufer benutzten Hardware.

In keinem Fall kann Activision für spezielle, zufällige oder Folgeschäden verantwortlich gemacht werden, die sich aus dem Besitz, Gebrauch oder Fehlfunktionen dieses Programms ergeben, Sachschäden und, in gesetzlich vorgesehenem Rahmen, Personenschäden eingeschlossen, selbst wenn Activision von der Möglichkeit solcher eventueller Schäden Kenntnis hatte. Activision ist maximal in Höhe des Betrags haftbar, der für die Lizenz zur Verwendung des Programms gezahlt wurde. In einigen Ländern sind Garantiebeschränkungen bzw. die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden nicht zulässig, so dass die oben aufgeführten Beschränkungen bzw. eine Haftungsbegrenzung oder ein Haftungsausschluss keine Anwendung finden. Diese Garantie sichert Ihnen spezifische Rechte zu. Ihre eventuellen weiteren Rechte variieren je nach gültiger Gesetzgebung.

ERLÖSCHEN DER VEREINBARUNG

Unbeschadet aller weiteren Rechte von Activision läuft diese Vereinbarung automatisch aus, wenn irgendeine der hier aufgeführten Bedingungen nicht erfüllt wird. In einem solchen Fall müssen alle Exemplare des Programms sowie sämtlicher Bestandteile umgehend vernichtet werden.

GERICHTLICHE MASSNAHMEN

Activision würden irreparable Schäden entstehen, falls die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht strikt eingehalten werden. Daher erklären Sie sich damit einverstanden, dass Activision berechtigt ist, bei Brüchen dieser Vereinbarung gerichtliche Schritte einzuleiten, abhängig von der jeweiligen Rechtsprechung, ohne Bürgschaften bzw. andere Sicherheiten zu erbringen oder der Beweispflicht nachzukommen.

FREISTELLUNG

Sie erklären sich einverstanden, an Activision, seine Partner, Tochtergesellschaften, Vertragspartner, Angestellte, Direktoren, Mitarbeiter und Handlungsbevollmächtigte keine Schadensersatzansprüche zu stellen und weder Verluste noch Kosten einzufordern, die direkt oder indirekt aus Ihren Handlungen oder unterlassenen Handlungen bei der Verwendung des Programms gemäß den Bedingungen dieser Vereinbarung resultieren.

DIVERSES

Diese Lizenzvereinbarung ist ein vollständiges Übereinkommen zwischen den Parteien und ersetzt alle vorherigen Vereinbarungen und Übereinkommen zwischen ihnen. Änderungen können in schriftlicher Form durch beide Parteien erfolgen. Sollte eine der Bedingungen dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund nicht durchsetzbar sein, so wird diese Bedingung nur in dem Ausmaß abgeändert, das erforderlich ist, um sie durchsetzbar zu machen. Alle weiteren Bedingungen dieser Vereinbarung werden dadurch nicht berührt. Diese Vereinbarung besteht nach Kalifornischem Recht, das bei Vereinbarungen zwischen den Einwohnern Kaliforniens gültig ist, wird in Kalifornien geschlossen und dort ausgeführt, sofern nicht die Bundesrechtsprechung Anwendung findet und Sie der ausschließlichen Rechtsprechung durch die staatlichen bzw. Bundesgerichte von Los Angeles, Kalifornien zustimmen.

Bei Fragen bezüglich dieser Lizenzvereinbarung wenden Sie sich bitte an:

Activision, Business and Legal Affairs, 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405,

Tel. 001/310/255/2000, E-Mail legal@activision.com.



FROM SOFTWARE

ACTIVISION Deutschland GmbH, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld

80480.226.GM

PRINTED IN THE U.K.